

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan memiliki makna sebagai usaha manusia untuk menumbuhkan baik secara jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat dan kebudayaan. Pendidikan dapat diartikan sebagai hasil peradaban bangsa yang dikembangkan atas dasar pandangan hidup bangsa itu sendiri (nilai dan norma masyarakat), sesuai filsafah pendidikan itu sendiri. Pendidikan suatu saat dapat mencapai tingkat peradaban yang maju dan meningkatkan nilai-nilai kehidupan yang lebih sempurna (Anwar, 2015).

Manusia pada dasarnya adalah makhluk yang selalu berkembang, salah satu pencapaian manusia terhadap pesatnya perkembangan pendidikan adalah teknologi. Penggunaan teknologi seperti aplikasi yang membantu pembelajaran antara lain Whatsapp, Zoom, Goggle Classroom, Goggle form serta aplikasi lainnya disebut dengan media pembelajaran elektronik (*e-learning*). E-learning merupakan media pembelajaran yang berbasis teknologi, informasi serta komunikasi yang masih belum dapat dikembangkan secara sempurna di Indonesia (Chusna, 2019).

Keberadaan internet berpengaruh dalam lancarnya proses pembelajaran berbasis e-learning. Penggunaan internet akan memudahkan seseorang mendapatkan informasi secara cepat serta tidak terbatas oleh ruang dan waktu. Internet memberikan suatu akses data yang dapat memudahkan proses belajar mengajar di dunia pendidikan, di beberapa negara maju sudah memanfaatkan internet sebagai jendela informasi dan sebagai media pembelajaran yang interaktif (Putranti, 2013).

Salah satu contoh dari media pembelajaran elektronik adalah penggunaan *Sevima Edlink*. *Sevima Edlink* merupakan platform pembelajaran berbasis jejaring sosial yang diperuntukkan bagi guru/dosen, siswa/mahasiswa maupun orangtua atau wali siswa/mahasiswa.

*Sevima Edlink* merupakan aplikasi berbasis android yang bertujuan menyediakan ruang belajar antara guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran yang dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja tanpa ada batasan waktu dalam penggunaannya secara online (Mursalin, 2022).

Hasil observasi awal dengan menggunakan Goggle form terhadap 24 orang mahasiswa yang sudah menyelesaikan mata kuliah Struktur Hewan yang berasal kelas dan stambuk yang berbeda. Terdapat sebanyak 95,8% mahasiswa pernah menggunakan fasilitas pendukung pembelajaran daring maupun luring, 25% mahasiswa mendapat berbagai kesulitan menggunakan aplikasi berbasis e-learning, 91,7% mahasiswa sulit mendapatkan koneksi internet di lingkungan kampus terutama disekitar FMIPA dan di laboratorium, 45,83% mahasiswa menyuarakan pendapat bahwa UTS dan UAS dengan menggunakan e-learning terutama Sipda dan Goggle Classroom sangat efektif, namun 54,16% sisanya mengatakan sebaliknya. Kesulitan lainnya yang dihadapi mahasiswa yaitu kesulitan dalam mengakses aplikasi atau website karena sering *down*.

Penggunaan aplikasi e-learning dapat dikatakan baik dan sesuai dengan daerah atau tempat tinggal mahasiswa, hal ini dibuktikan dengan sebanyak 62,5% menjawab setuju, sebanyak 70,8% mahasiswa pernah mendengar atau menggunakan media pembelajaran berbasis online, 95,8% mahasiswa setuju dengan penggunaan aplikasi e-learning, 24 mahasiswa sangat setuju jika aplikasi online diterapkan di dalam maupun di luar jam kegiatan pembelajaran praktikum Struktur Hewan (belajar mandiri), namun pembelajaran pada mata kuliah praktikum Stuktur Hewan dinilai kurang efektif jika sepenuhnya dilakukan secara daring, karena terdapat sebanyak 70,8% tidak setuju. Penyebabnya yaitu pada materi pembelajaran praktikum Struktur hewan perlu adanya praktikum secara langsung mengenai struktur anatomis dari suatu spesies.

Permasalahan lain dari observasi awal yaitu seperti pada 70,8% mahasiswa memiliki motivasi yang rendah, hal ini terlihat dari pembelajaran yang tergolong pasif seperti mahasiswa yang ragu mengajukan pertanyaan ataupun pendapatnya, tidak adanya antusias selama pembelajaran di kelas praktikum struktur Hewan sehingga menyebabkan menurunnya motivasi dan hasil belajar

mahasiswa. Data yang diperoleh yaitu ditemukan sebanyak 91,7% mahasiswa dapat memahami media pembelajaran berbentuk video dan foto yang diberikan/ditampilkan saat jam kegiatan praktikum struktur hewan, hal ini menjadi suatu alasan bahwa mahasiswa dapat memahami media pembelajaran yang diajarkan/diberikan walaupun mengalami kesulitan dalam bertanya.

Berdasarkan masalah survei yang telah dijelaskan diatas mengenai penggunaan aplikasi e-learning di lingkungan kampus terutama pada praktikum Struktur Hewan dinilai belum dapat berjalan dengan baik. Penggunaan aplikasi seperti *Sevima Edlink* sebagai sarana pendukung dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, *Sevima Edlink* juga memiliki tampilan aplikasi yang menarik, sederhana serta mudah dipahami karena bahasa aplikasi yang menggunakan bahasa Indonesia.

Fitur kelebihan dari *Sevima Edlink* yaitu pada akses berita pada dunia pendidikan, akses pada kelas merdeka, akses ruang kelas yang dapat dibuka kapan saja dan dimana saja, dapat mengobrol dengan teman maupun guru, serta adanya akses mudah untuk tersambung ke akun perguruan tinggi. Hasil penelitian terhadap penggunaan *Sevima Edlink* dalam Nasution (2021) yaitu aplikasi *Sevima Edlink* mampu mendukung pembelajaran daring maupun luring, serta adanya antusias para siswa dan guru dalam pemanfaatan aplikasi dengan baik.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan dapat di masalah-masalah sebagai berikut:

1. Variasi aplikasi e-learning pada kegiatan praktikum Struktur Hewan memiliki berbagai kekurangan.
2. Penggunaan media pembelajaran e-learning sebagai sumber informasi belum sepenuhnya efektif karena mahasiswa masih kesulitan dalam memahami pembelajaran melalui aplikasi.
3. Penggunaan media pembelajaran melalui e-learning pada kegiatan praktikum kurang efektif jika dilakukan sepenuhnya secara daring.

### 1.3 Ruang Lingkup

Ruang lingkup masalah dari penelitian ini adalah efektivitas penggunaan aplikasi *Sevima Edlink* dalam proses pembelajaran pada kegiatan praktikum Struktur Hewan pada mahasiswa Jurusan Biologi Universitas Negeri Medan.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan ruang lingkup tersebut, maka dapat dirumuskan masalah yang diteliti, yaitu:

1. Apakah penggunaan aplikasi *Sevima Edlink* efektif digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa pada kegiatan praktikum Struktur Hewan di Jurusan Biologi Universitas Negeri Medan?
2. Apakah penggunaan aplikasi *Sevima Edlink* efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada kegiatan praktikum Struktur Hewan di Jurusan Biologi Universitas Negeri Medan.

### 1.5 Batasan Masalah

Agar penelitian memberikan arah yang jelas, masalah yang perlu di batasi sebagai berikut:

1. Efektivitas penggunaan aplikasi *Sevima Edlink* pada praktikum struktur hewan diukur berdasarkan respon motivasi belajar mahasiswa  $>80$ .
2. Efektivitas penggunaan aplikasi *Sevima Edlink* pada praktikum struktur hewan diukur berdasarkan nilai  $n$ -gain  $>1$ .
3. Efektivitas penggunaan aplikasi *Sevima Edlink* pada praktikum struktur hewan dibatasi pada materi histologi.

### 1.6 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Untuk dapat mengetahui efektivitas dari penggunaan aplikasi *Sevima Edlink* yang digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa

pada kegiatan praktikum Struktur Hewan di Jurusan Biologi Universitas Negeri Medan.

2. Untuk dapat mengetahui efektivitas dari penggunaan aplikasi *Sevima Edlink* yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada kegiatan praktikum Struktur Hewan di Jurusan Biologi Universitas Negeri Medan.

## **1.7 Manfaat Penelitian**

### **1.7.1 Manfaat Teoritis/Akademis**

Manfaat teoritis yang diharapkan dari penelitian ini adalah menambah ilmu dan pengetahuan terhadap efektivitas penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Sevima Edlink* yang bermanfaat dalam proses pembelajaran, khususnya dalam mata kuliah praktikum Struktur Hewan. Bentuk media pembelajaran dengan menggunakan *Sevima Edlink* dapat memberikan peran untuk asisten laboratorium dan mahasiswa dalam mengakses media pembelajaran serta dapat mencari informasi dan inovasi dalam meningkatkan motivasi serta hasil belajar.

### **1.7.2 Manfaat Praktis**

Manfaat praktis dari hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi mahasiswa, dosen, universitas serta peneliti:

1. Bagi mahasiswa, aplikasi *Sevima Edlink* dapat membantu mahasiswa untuk belajar dengan menggunakan materi, kuis, serta video pembelajaran. Tidak hanya itu mahasiswa dapat juga berpartisipasi pada pembelajaran di dalam dan di luar jam kegiatan mata kuliah Struktur Hewan.
2. Bagi dosen, aplikasi *Sevima Edlink* dapat membantu dosen untuk memberikan banyak materi yang bisa di akses langsung oleh mahasiswa demi meningkatkan hasil belajar.
3. Bagi peneliti, aplikasi *Sevima Edlink* juga membantu peneliti untuk lebih mendalami aplikasi yang dapat membantu dalam meningkatkan kualitas belajar.

### 1.8 Defenisi Operasional

Agar memudahkan pemahaman terhadap istilah-istilah atau variabel pengamatan yang digunakan dalam penelitian ini, berikut ini diuraikan beberapa definisi operasional dari istilah-istilah yang digunakan, yakni:

1. Efektivitas penggunaan aplikasi adalah tingkat keberhasilan mahasiswa dalam memanfaatkan aplikasi yang diukur dengan meningkatnya motivasi serta hasil belajar mahasiswa.
2. Aplikasi Sevima Edlink merupakan salah satu aplikasi pembelajaran yang mempunyai berbagai fitur-fitur yang memudahkan mahasiswa dan dosen dalam pemberian materi, tugas, kuis, serta berbagai fitur lainnya yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada mahasiswa pada praktikum struktur hewan materi histologi.
3. Struktur hewan adalah salah satu mata kuliah yang terdapat di jurusan biologi Unimed yang mempelajari tentang bentuk, struktur dan organ-organ tubuh hewan baik secara morfologi, anatomi, maupun histologi.